読者の広場

Design Wave誌にひと言

8月号（特集1「FPGA活用サンプル回路集」/特集2「組み込み分野の『マルチコア』」の号）について

● 身近なFPGAサンプル集がありがたい

（特集1では）身近にありそうなモデルを選んで，FPGAのサンプル回路が解説されており，たいへんありがたいです．穴があくほど本号を読んでいます．（白石隆）

● 開発環境の使いかたも解説してほしい

FPGAも大事ですが，その基本となるPLDの設計についても基礎からやってほしいです．また，それらのシミュレーションを行うメジャーなソフトウェアについて，専門家による扱いかたやTIPS，評価レポート，感想などもぜひ載せてほしい．（それらのソフトウェアは）ちょっとやそっとで買えるしろものではないためです．（カンデラ）

● 「新人教育」の参考に

7月からともにしごとをし始めた新人をどのように教育すべきか悩んでいました．コラム「新人のキャリアアップ」を読んで，とても参考になりました．やはり，簡単なものでも責任持ってできるしごとを与えてあげるべきなんですね．参考になりました．（すー）

ひと口（くち）コメント・コーナー

今日のお題「『職業病だな』と感じるとき」

- 机に手を置くと，自然とマウスを握るような形になっている
- 会社に着くと，ホッとする
- まず効率を考えてしまう．趣味に効率は無縁だろうに….
- プライベートでも手間がかかることがあると，「あぁ工数が…」と言ってしまうとき
- 人の設計した電気製品や回路図の，ついついあら探しをしてしまう
- 電車広告のチラシを見て，製品にどのようなLSIが使われているのか，つい想像してしまう
- ワード病：漢字が書けない，エクセル病：暗算ができない
- お愛想笑い

次のお題「自分自身が『子どもだな』と感じるとき」

Term is Funny

『エンジニアの法則裏バージョン』

GEH

法則72：ミーティングの法則（その1）

ミーティングの時間が長いほどそのプロジェクトは前途多難であり，回数を重ねるほどトラブルの確率が上がる．

ミーティングの参加人数が多いほど挫折する確率が大であり，ミーティング中に眠気に襲われる頻度が高いほどお蔵入りになる．

法則73：ミーティングの法則（その2）

9割以上終了しているプロジェクトの場合，ミーティングにおいて今までの作業を根底から覆すようなバグの報告がある．

●追補

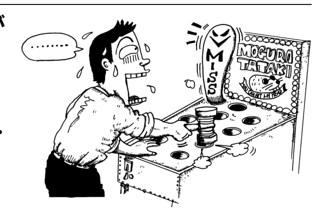
でも，日程は変わらず．

法則74：チェックの法則（その1）

チェックのたびに，ミスが見つかる．

●追補

さっきOKしたはずなのに….



法則75：チェックの法則（その2）

再計算のたびに，値が違う．

法則76：チェックの法則（その3）

どれが正しいのかわからない．

<筆者プロフィール>

回路設計に追われながらもインターネットの魔力に取りつかれ，HP『電影雑記（http://www1.odn.ne.jp/~cbi12830/index.htm）』を営む．現在，技術者として忙しい日々を過ごしている．

Design Wave Magazine 記事ベスト3

2005年8月号の記事でおもしろかったもの，役に立つ/立ちそうなもののアンケートを実施しました．ここでは，その結果発表を行います．

♪おもしろベスト3♪

第1位　特集1 第2章 FPGA活用回路＆HDLサンプル記述13連発！
第2位　特集1 第1章 FPGAを活用するうえで求められる技術
第3位　新人のキャリアアップ［コラム］

♪お役立ちベスト3♪

第1位　特集1 第1章 FPGAを活用するうえで求められる技術
第2位　特集1 第2章 FPGA活用回路＆HDLサンプル記述13連発！
第3位　新人のキャリアアップ［コラム］

※アンケート，本誌へのご意見・ご感想，読者プレゼントのお申し込みは，本誌のホームページ（http://www.cqpub.co.jp/dwm/）でお受けしています．詳しくは，本誌のp.38をご覧ください．